キャラクター名
レド

プレイヤー名

メインクラス	ナイト	**Lv.1:**		**レベル**	21
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	ニンジャ	**性別**	
称号クラス				**年齢**	
種族	エクスマキナ			**境遇**	放浪
出自（効果）	人工生命			**目標**	探索

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	36	33	32	9	12	9	9
ボーナス	12	11	10	3	4	3	3
クラス修正	3	1	2	0	0	2	0
他修正						2	
能力値	15	12	12	3	4	7	3

HP	271
MP	124
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手	烈風剣	至近	-2	28				-2	
左手	古代の盾					12	0	-1	
頭部	古代の冠				0	0	0		0
胴部	古代の衣				0	5	5		0
補助	古代の指輪				0	0	0		-1
装身具	古代の紋章								
能力値			12	0	12	0	7	16	20
スキル			1			20	29		
その他									
総計(右)			11	28	12	37	41	13	19 m
総計(左)			13	0					
総計(両)									
ダイス数			4 d	4 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	4	1		5	+ 4 d
トラップ解除	12	1		13	+ 5 d
危険感知	4	1		5	+ 5 d
エネミー識別	3			3	+ 4 d
アイテム鑑定	3			3	+ 4 d
魔術判定					+ d
呪歌判定					+ d
錬金術判定					+ d

所持品	

現在重量： 0		
最大重量： 36	所持金： 500	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ソウルインストール	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果： 器用判定達成値+1								
バッシュ	5	1(4)	メジャー	武器	単体	命中		
効果： 武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SL(5)d]								
装備リンク:古代	★		パッシブ		自身			
効果： 装備者のあらゆる判定+2D								
アームズマスタリー:両手剣	★		パッシブ		自身			
効果： 両手剣使用時の命中判定+1d								
マインドアデプト	★		パッシブ		自身			
効果： 【精神】+2								
モアタフネス	3		パッシブ		自身			
効果： 【最大HP】+[SL×5(15)]								
ハードマッスル	3		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】+[SL×3(9)]								
レジストエレメンタル	3		パッシブ		自身			
効果： 【魔法防御力】+[SL×3(9)]								
リンメルコーティング	★		パッシブ		自身		CL10	
効果： 【物理防御力】と【魔法防御力】+5								
オートガード	3		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】+[SL×2(6)]、【魔法防御力】+SL(3)								
パーフェクトシールド	3		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 装備している「種別:盾」の【物理防御力】+[SL×3(9)] ハイパーシールド取得時は【魔法防御力】にも適用								
└ハイパーシールド	★		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 【魔法防御力】+装備している「種別:盾」の物理防御力								
シールドストライク	3		パッシブ		自身		盾装備	
効果： 武器を使用した命中判定達成値+SL(3)、白兵ダメージ+[SL×2(6)]								
パワーアーム	★		パッシブ		自身			
効果： 「装備部位:両」の武器を右手または左手だけで装備できる(装備部位は「両」のまま)								
グランディア	5	1(5)	セットアップ		自身	自動		
効果： シーン中武器攻撃のダメージ+SL(5)d								

ナイト/モンク

カディラに作られた竜のようなもの

キャラクター名
レド

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
└アグランダイズ	5	1(5)	グランディア		自身	自動		
効果： グランディアと同時使用 グランディアの持続中あらゆる命中判定+1d、ダメージ+[SL×3(12)]								
プロボック	1	1(4)	セットアップ	10m	単体	筋力		
効果： 対象と【精神】対決(判定達成値+[SL×2(2)]) 勝利した場合対象に[逆上]を与える								
スタントフライング	1	1(3)	マイナー		自身	自動		
効果： 飛行状態になり、その間【移動力】+[SL×5(5)]m マイナーで解除するかシーン終了まで持続								
セルフヒーリング	★		マイナー		自身	自動		
効果： 【HP】を[CL×10(210)]回復 シナリオ1回								
ブレイクスラッシュ	2	1(10)	マイナー		自身	自動		
効果： 武器攻撃のダメージ+[SL×3(6)] スキルやアイテムによってのダメージ軽減不可								
フロンタルアサルト	★		効果参照		自身	自動		
効果： 武器攻撃と同時に使用 その攻撃のダメージ+【筋力基本値】 シーン1回								
ボルテクスアタック	★		効果参照		自身	自動	ウォーリア	
効果： 武器攻撃と同時使用 その攻撃を「対象:単体※」に変更し、ダメージ+[CL×10(210)] シナリオ1回								
ホーミングヒット	★		判定直前		自身	自動		
効果 :攻撃の命中判定直前使用 その攻撃のリアクションを自動失敗にし、「タイミング:リアクション」のスキルやアイテムの使用不可 シナリオ1回								
カバーリング	★	1(2)	DR直前	至近	単体	自動		
効果： カバーリング 行動済みでもカバーでき、行動済みにならない 防御中1回								
└カバームーブ	3	1(4)	カバーリング		自身	自動		
効果： カバーリングの射程を20mに変更 忠子のカバーで移動することはない シーンSL(3)回								
ソウルバスター	★		効果参照	効果参照	単体	自動		
効果： 攻撃のダメージを受けた直後使用 その攻撃で受けたHPダメージと同じだけ、攻撃を行った対象にHPロス(最大自身の【最大HP】)								
アイアンクラッド	5	1(3)	DR直後		自身	自動		
効果： 物理ダメージ-[SL×3]								
└スティールクラッド	5	1(3)	アイアンクラッド		自身	自動		
効果： アイアンクラッドを魔法ダメージにも有効にし、その効果に+[SL×4(20)]								
インバルネラブル	★		DR直後		自身	自動		
効果： ダメージを0に変更 シナリオ1回								
ファイナルガード	★		クリンナップ		自身	自動		
効果： 既に使用した《インバルネラブル》の使用回数を1回復								
マシンリム	★		パッシブ		自身			
効果： 【筋力/器用/敏捷基本値】+1								
リムーブトラップ	★		パッシブ		自身			
効果： トラップ解除判定+1d								
アスレチック	1		パッシブ		自身			
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定+1D								
アンチトラップ	1		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知/解除、危険感知の判定達成値+1、自身の作動させた罠の要求する判定達成値+2								
インサイト	1		パッシブ		自身			
効果： はったりや嘘を見抜く【精神】判定+1d								
サーチリスク	1		パッシブ		自身			
効果： 危険感知の判定+1d								
シックスセンス	1		パッシブ		自身			
効果： 奇襲攻撃を受けた際の判定-1d無効								

キャラクター名
レド

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
デストロイヤー	1		パッシブ		自身			
効果： オブジェクト破壊時のダメージ+2D								
トラッキング	1		パッシブ		自身			
効果： 足跡や痕跡などを元に追跡するための【感知】判定+1d								
トレーニング:筋力	1		パッシブ		自身			
効果： 筋力基本値+3								
トレーニング:器用	1		パッシブ		自身			
効果： 器用基本値+3								
トレーニング:敏捷	1		パッシブ		自身			
効果： 敏捷基本値+3								
トレーニング:感知	1		パッシブ		自身			
効果： 感知基本値+3								
トレーニング:精神	1		パッシブ		自身			
効果： 精神基本値+3								
バイタリティ	1		パッシブ		自身			
効果： 【最大HP】+CL インテンションとの同時取得不可								
ビジランテ	1		パッシブ		自身			
効果： 隠密状態の敵/自身を発見するための対決の【感知】判定+1d								
ファーマシー	2		アイテム		自身			
効果： プリプレイ時適用 SL1なら3個のHPポーション、2なら5個のHPポーションまたは2個のハイHPポーションを取得								
ファインドトラップ	1		パッシブ		自身			
効果： トラップ探知のダイス+1D 失敗してもトラップが作動しなくなる								
フックダウン	★	1(3)	クリンナップ		自身	自動		
効果： 「種別:ポーション」のアイテムを1個使用する シーン1回								
マシンアーマー	1		パッシブ		自身			
効果： 【物理防御力】+2、【魔法防御力】+1								
フライトマニューバー	1		パッシブ		自身			
効果： 飛行状態での回避判定達成値+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								